

RONALD VENTURA

The Hunting Ground

con un testo critico di Demetrio Paparoni

RONALD VENTURA
The Hunting Ground

© 2015 The artist for the artworks
© The authors for their texts
© Primo Marella Gallery, Milano
© photos by Bruno Bani, Ramona Balaban
© critical essay: Demetrio Paparoni

Translation: Julia Heim
Design and layout: Elisa Tumminello
Copy editor: Vincenzo Gangone
Pre-press: Digital Project

No part of this book may be reproduced or utilized in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher.

All rights reserved under international copyright conventions.

Printed in September 2015, Milan, Italy

ISBN 978-88-940601-1-9

PRIMO MARELLA GALLERY



RISERVA DI CACCIA. RONALD VENTURA.

Demetrio Papanoni



Auguste Rodin, *The Thinker*,
1881-1882, bronzo/ bronze

Territory, 2015, metallo, vetroresina, resina,
acrilico, legno / metal, fiberglass, resin, acrylic,
wood, 203 x 86.5 x 86.5 cm

Ronald Ventura mostra una realtà caotica al limite dell'apocalisse. Scettico nei confronti di ogni fanatismo e di ogni vuota ostentazione di religiosità, irriverente verso i nuovi idoli, Ventura crea un immaginario dell'apocalisse assemblando iconografie antiche e attuali provenienti dalle fonti più disparate.

In *The Hunting Ground*, studiata per la galleria Primo Marella di Milano, Ventura ricorre alla metafora del bosco. La mostra, che comprende sculture e dipinti, include sei *light boxes* che rimandano all'arredamento di luoghi di divertimento come discoteche o luna park.

TERRITORY

Figura centrale è *Territory*, scultura che evoca il *Pensatore* di Auguste Rodin, ideato nel 1880 per la *Porta dell'inferno*, l'altorilievo in bronzo che doveva costituire il portale del Museo delle Arti Decorative di Parigi. Poiché il museo non fu costruito, la porta di Rodin perse la sua destinazione, rimanendo così un progetto perennemente aperto. Rodin tornò a lavorare su quest'opera a più riprese e molti degli altorilievi che facevano parte della composizione originaria furono ripensati come sculture autonome. Tra le figure della porta c'era anche il *Pensatore*, che all'interno di *The Hunting Ground* di Ventura diviene una creatura mitologica che ingloba in sé il mondo animale e quello vegetale. Il *Pensatore* di Rodin è riproposto inoltre da Ventura, sempre in chiave mitologica, in *Night Rebel* e in *Blanco*: attraverso la simbologia della falce e delle punte acuminate *Night Rebel* esprime la disposizione alla violenza; attraverso le lampadine elettriche accese *Blanco* esprime invece la disposizione al dominio e alla trasformazione degli elementi naturali in energia.

L'uomo seduto, nudo e pensoso di Rodin doveva in origine rappresentare il poeta Dante Alighieri. Nella *Porta dell'Inferno* il *Pensatore* è posto in alto, al centro. Sotto di lui sono rappresentati alcuni episodi della prima cantica della Divina Commedia, mentre lungo tutta la cornice si affollano, contorte e disperate, le anime dei dannati. A differenza del poema dantesco, che è un viaggio in una realtà che non è di questo



Auguste Rodin, *The Gates of Hell*, 1880-1917, bronzo / bronze



Auguste Rodin, *The Thinker*, 1881-1882



Night rebel, 2015, metallo, vetroresina, resina, acrilico, carboncino / metal, fiberglass, resin, acrylic, charcoal, 113 x 61 x 91.5 cm

mondo, *The Hunting Ground* attraversa territori che l'artista ci presenta come probabili già nei nostri giorni. Il riferimento al tempo presente è dato dai *light boxes* da discoteca o da luna park, moderna trasposizione del concetto di selva oscura nella quale, tra scintillii e suoni si è portati a perdere le nozioni di spazio e di tempo.

Se per un verso *The Hunting Ground* mantiene un legame con le grandi narrazioni del passato mettendo in scena il concetto di eterno ritorno, alla base di molti racconti mitologici, dall'altro fa riferimento alla nostra complicata realtà, nella quale il vero e il virtuale si contaminano fino a rendere incerti i loro confini.

L'IMMAGINAZIONE MITOLOGICA E ZOO KEEPER

Per quanto *The Hunting Ground* presenti immagini che possono apparirci radicalmente inventate, esse sono in realtà cariche di memoria e dimostrano come l'immaginario mitologico, ma anche quello religioso, si muovano nel solco di una tradizione pittorica e scultorea che ci riporta indietro nei secoli. Tra le sculture che popolano questa riserva di caccia ritroviamo figure umane dalla cui testa fuoriescono rami e fiori. La memoria va al mito di Dafne rappresentato per secoli da artisti quali Veronese, Bernini, Poussin, Rubens, Tiepolo e molti altri. C'è poi *Zoo Keeper*, un'installazione il cui soggetto centrale è una donna nuda dai tratti orientali sul cui corpo sono tatuati in nero un grande polipo, fiori, uno scorpione, un ragno. Sdraiata su un tavolo coperto da una tovaglia di velluto nero, la giovane donna è circondata da grappoli d'uva e altri frutti, calici di vino e strane forme animali – alcune delle quali riprese dai dipinti di Bosch – un Gesù bambino filippino con corazza da armadillo, cucchiari, coltelli, candelabri. Un uccello nero le becca l'ombelico, che coincide con l'occhio del polipo tatuato. Tutt'intorno le pareti sono rivestite di stoffa nera, mentre il pavimento è coperto da una moquette rossa. Il titolo dell'opera, *Zoo Keeper* è anche il nome di un popolare videogioco. La scena sembra essere un esplicito richiamo al concetto di dionisiaco.

IMMORTAL HUNTING E BULLY

Nel territorio di caccia messo in scena da Ventura troviamo poi *Immortal Hunting*, un uomo alato, trafitto da frecce che raccoglie in sé la figura di angelo, quella di Icaro e quella di San Sebastiano. Un altro uomo, la cui postura come si è già detto richiama il *Pensatore* di Rodin, ha dei rami che fuoriescono dalla testa. Un altro ancora (*Bully*) ha la testa di toro, esplicito rimando al Minotauro, il mostro che, secondo la mitologia greca, fu racchiuso nel labirinto di Cnosso, fatto costruire dal Re Minosse sull'isola di Creta. Il labirinto nacque proprio per imprigionare il Minotauro all'interno di una struttura dalla quale era quasi impossibile trovare la via di uscita. La narrazione mitologica



Blanco, 2015, metallo, vetroresina, resina, acrilico, lampadine / metal, fiberglass, resin, acrylic, light bulbs, 100 x 45 x 66 cm

Submission, 2015, metallo, vetroresina, resina, acrilico, legno / metal, fiberglass, resin, acrylic, wood, 160 x 135 x 132 cm

legata al labirinto trova nell'ambiente costruito da Ventura un'ulteriore allusione in una figura alata capovolta, trafitta da frecce. Nella mitologia greca, per abbandonare il labirinto nel quale erano stati imprigionati per evitare che ne rivelassero i segreti, Dedalo e il figlio Icaro trovarono la via di fuga costruendo delle ali che attaccarono al corpo con la cera e che permisero loro di volare. Diversamente dal racconto mitologico originario, qui Icaro non precipita perché il sole ha sciolto la cera, ma perché trafitto da otto frecce. Questo significativo dettaglio testimonia che per Ventura il desiderio di dominio dell'uomo lo porta a ritenere necessarie le armi, al punto da farne prolungamenti dei propri arti.

SHADOW BLADES

Ventura dà immagine a questa visione del mondo in *Shadow Blades*. Ancora una volta il titolo dell'opera coincide con quello di un videogioco. *Shadow Blades* è un cavaliere nero che monta un cavallo nero con un corno in fronte. La testa china fa del corno del cavallo un'arma pronta a offendere. Il cavaliere diviene esso stesso un'arma: il capo appuntito è proteso in avanti, il braccio, simile a una lancia, ha le stesse caratteristiche del corno dell'animale. Gli zoccoli morfologicamente modificati, anche essi appuntiti, sembrano pronti a infilzare tutto ciò che calpesteranno. Al posto della coda c'è una falce, lo strumento impugnato da uno scheletro o da un essere mostruoso nelle rappresentazioni tradizionali del Trionfo della morte.

L'immaginario iconografico dell'Apocalisse è connesso a quello del Trionfo della morte. Ed è qui il paradosso di Ventura: le sue rappresentazioni apocalittiche non annunciano la fine del mondo, ma la trasformazione della terra in un luogo sempre meno accogliente in cui uomini e animali lottano per la sopravvivenza, contendendosi un territorio.

In *The Hunting Ground* lo spirito del *Pensatore* e della *Porta dell'inferno* di Rodin affiorano tanto nelle singole sculture quanto nelle cornici dei quadri. Realizzate in legno e fibra di resina dipinte in modo da ottenere l'effetto del metallo brunito, le cornici dei quadri di Ventura presentano un ricco intreccio di fiori, foglie, frutti, teste di bestie, teschi e figure ibride che uniscono caratteristiche umane, animali e vegetali. L'attinenza formale e narrativa tra la *Porta dell'inferno* di Rodin e le cornici di Ventura sono evidenti.

La svolta data da Rodin alla scultura occidentale consiste principalmente nell'aver eliminato la base dalle sculture. Poggiandole direttamente al suolo ha sottratto aura al soggetto, lo ha in qualche modo desacralizzato, ricondotto alla sua dimensione umana. L'espedito di sottrarre il piedistallo alla scultura, per quanto semplice possa sembrare, è stato talmente rivoluzionario da incidere sul lavoro delle generazioni successive e fa sentire i suoi effetti ancora oggi, come dimostra lo stesso Ventura. Ma contrariamente a quelle di Rodin, le sculture di Ventura



Umberto Boccioni, *Carica di lancieri*, 1915,
tempera e collage su carta / tempera and
collage on paper



Shadow blades, 2015, metallo, vetroresina, resina
/ metal, fiberglass, resin, 312.5 x 66 x 218.5 cm

sono visionarie, surreali, e perfino irrazionali. Ventura sostituisce la carnalità della materia scultorea di Rodin con una superficie liscia, come lo è quella della statuaria classica e, soprattutto, non fa della figura umana il centro del mondo, ma una parte del tutto.

WILD EMBRACE

Il dipinto *Wild embrace*, per esempio, mette al centro della rappresentazione un uomo dai tratti del volto irriconoscibili mentre abbraccia una sorta di ninfa, metà donna, metà fiore, sulla cui schiena si possono riconoscere le tracce di una zampata. Una mano dell'uomo è posata sui glutei della donna, l'altra sulla schiena in un abbraccio sensuale. Alle spalle dell'uomo, un cavallo esprime un'idea di potenza. È nero, come nera è la figura dell'uomo. Intorno a questo gruppo di figure lo scenario è un bosco. *Wilde embrace* ci narra così della sfida di chi vuole sovrapporsi alla natura e al mondo animale nell'intento di dominarlo e asservirlo alle proprie esigenze, senza tenere conto degli equilibri necessari. Nello stesso tempo gli elementi decorati che ritroviamo in bassorilievo nella cornice del dipinto evocano il concetto di continua rigenerazione della natura, un intrecciarsi di vita e di morte, un ciclico risorgere in cui bellezza e terrifico sono strettamente legati. Come si è già detto, l'installazione *The Hunting Ground* intende il bosco come una sorta di labirinto in cui ci si può perdere. Entrare nel bosco comporta fare delle scelte che possono condurre al suo attraversamento o a perdersi nel suo interno fitto e oscuro, popolato di animali selvatici. *Wilde embrace* ci pone la domanda se per uscirne indenni sia sufficiente contare sulla razionalità o sia necessario affidarsi all'istinto.

In questo come in altri dipinti inclusi in *The Hunting Ground* ci troviamo dinanzi a rappresentazioni intese dall'artista come espressione di un eterno ritorno al quale non è possibile sottrarci. Da qui il ricorso alla narrazione mitica, che porta a chiederci cosa comporterebbe perdere il significato originario del mito. Se ne può fare a meno – ci suggeriscono queste opere – o abbiamo bisogno di reinventarlo in continuazione per dare un senso alla narrazione umana? Nella mitologia greca le divinità dei boschi erano creature ibride che aiutavano a capire le dinamiche cosmiche. Con cosa le abbiamo sostituite? Il fumetto giapponese che troviamo all'interno di *Wild embrace* sembra dirci che il mondo mitologico da cui si siamo razionalmente allontanati torna a noi attraverso videogiochi, fumetti, toys, fiction, film.

TOYS, DEMONI E SANTI

Per quanto Ventura faccia proprio un immaginario simbolico antico e un repertorio iconografico legato tanto al mitologico quanto al trascendente, la sua arte non è né religiosa né laica, né mitica né onirica, ma passibile di tutte queste implicazioni. Egli mostra come il potere delle immagini abbia concorso ad alimentare paure e desideri che trovano il



Lamp, 2015, metallo, vetroresina, resina, acrilico, carboncino / metal, fiberglass, resin, acrylic, charcoal, 59,5 x 66 x 91 cm



Wild Embrace, 2015, olio su tela, legno, vetroresina / oil on canvas, wood, fiberglass, 235 x 203 cm

loro sbocco nella fede. A interessarlo non sono le modalità attraverso cui la fede si manifesta, ma ciò che la sottende. Le sue opere ci dicono che la forza misteriosa che impedisce all'uomo di vivere senza fede in qualcosa o in qualcuno è stata alimentata dal potere della bellezza insita nell'arte.

La questione riguarda il modo in cui il potere della bellezza e il sovrappiombamento di immagini agiscono sull'immaginario, orientando la visione del mondo. Da qui l'accumulo di immagini che invadono i suoi dipinti e le sue installazioni scultoree popolate da *toys*, personaggi dei cartoni animati di ieri e di oggi, demoni, santi, penitenti e da un'umanità ibrida fatta di esseri metà uomini metà animali o vegetali, imparentati con mostri mitologici. Inseriti in un *habitat* artificiale che percepiamo come una sorta di palcoscenico in cui finzione e realtà si relazionano in un gioco di scambi privo di ogni ordine e regola, personaggi e cose concorrono a disorientare chi si accosta all'opera.

Questi lavori non vogliono irretirci con immagini accattivanti, ci vogliono vigili, svegli, e anche sospettosi. Il loro obiettivo non è la ricerca della bellezza. Per quanto possano apparire seducenti, non cercano approvazione. Sono inquietanti, disturbano. Fascinazione e repulsione, attrazione e paura convertono così in chiave pop il concetto di sublime, offrendone una versione legata al sentire dei nostri giorni.

Ventura riporta nelle sue opere il sovrappiombamento di immagini che per effetto della rivoluzione telematica entrano nel nostro campo visivo indipendentemente dalla nostra volontà. Memorizzate ma non classificate, queste immagini perdono in tal modo ogni ordine di priorità. Non fanno riferimento a una scala di valore culturale, spirituale, religioso e politico, e tuttavia sono l'espressione di una visione culturale, spirituale, religiosa e politica. Inserite all'interno di una giostra girevole, le immagini e le forme che Ventura attinge dalla storia dell'arte, dal web, dai cartoni animati, dai graffiti, dalla moda, dai tatuaggi, da vecchi poster e che si mischiano a testi estrapolati da fumetti e slogan pubblicitari sono una pregnante metafora del disorientamento e della perdita di valori cui è soggetto chi non riesce a rintracciare i propri punti di riferimento. Ventura ci dice così che, come il pesce rosso in una boccia è ignaro di vivere immerso nell'acqua, l'uomo di oggi non si accorge che la sua coscienza è stata colonizzata dagli eccessi religiosi, dalle logiche utilitaristiche del capitalismo, dall'ideologia del profitto e del consumo che permeano la sua vita, tendendo a soffocare ogni forma di vera spiritualità.

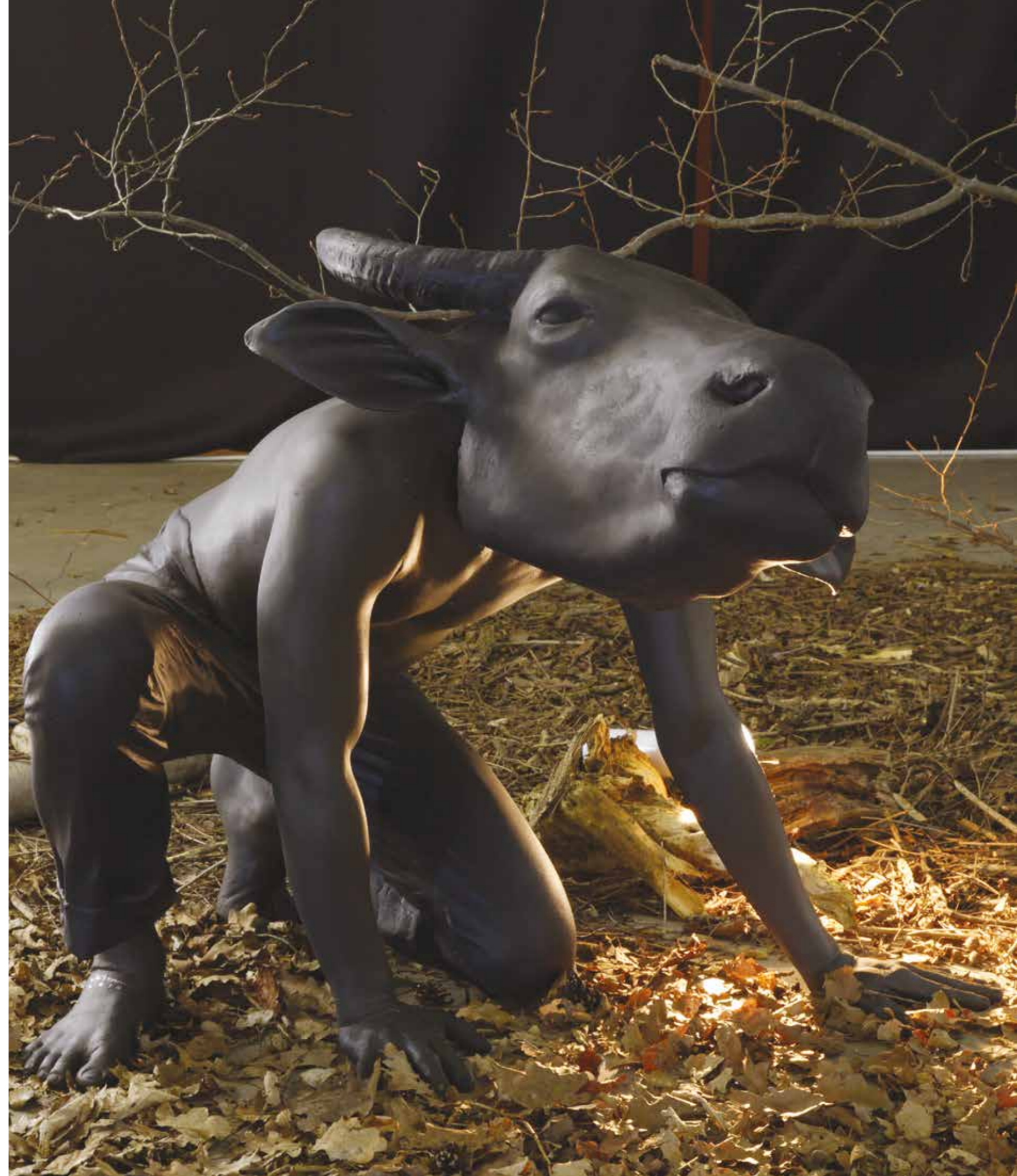
CACCIATORE O PREDA?

Una straordinaria e non comune maestria tecnica consente a Ventura di dare alle sue rappresentazioni pittoriche una resa fotografica e alla sue sculture un'impronta realistica. Questo nonostante l'evidente impianto surreale. La sensazione che la scena del quadro sia costruita in Photoshop



Pablo Picasso, *Minotaur kneeling over sleeping girl*, 1933, incisione su carta/ engraving on paper

Bully, 2015, metallo, vetroresina, resina, acrilico / metal, fiberglass, resin, acrylic, 114,5 x 86,5 x 96,5 cm





Beast, 2015, vetroresina, resina, metallo,
legno, pelle / fiberglass, resin, metal, wood,
leather, 289.5 x 86.5 x 139 cm



Umberto Boccioni, *Costruzione
dinamica di un galoppo*, 1914-1915,
legno, latta, rame, cartone/ wood,
metal sheet, copper, cardboard

pescando immagini qua e là, assemblandole con la tecnica del taglia-incolla, conferisce una natura pop al suo lavoro. Contestualmente l'architettura del quadro, la resa tattile delle forme e le implicazioni simboliche collocano l'opera nell'ambito del postmodernismo. L'opera ci introduce così in un universo linguistico che ingloba modalità espressive e narrative che danno metaforicamente immagine al presente mostrando un mondo arcaico e mitologico. Ritroviamo adesso questo stesso universo in *The Hunting Ground*. La mostra è concepita come una narrazione poetica che affida a personaggi, situazioni e luoghi immaginari il compito di trasmettere un senso di minaccia. Il terreno di caccia cui fa riferimento il titolo della mostra assume una doppia valenza: non si comprende se alluda all'uomo come cacciatore o se suggerisca che la vera preda è l'uomo. *The Hunting Ground* è insomma un grande racconto epico che inevitabilmente trova le sue radici nelle vicende legate al luogo d'origine del suo autore, le Filippine, ma che per il carattere archetipico delle forme e per il potere evocativo dei simboli riguarda tutti. Immaneabilmente vi ritroveremo una parte della nostra storia, e con essa una parte di noi.

La mostra si svolge in tre diversi ambienti, due dei quali connessi tra loro da un'apertura a forma di orso, animale che morfologicamente ricorda l'uomo ma che ha un carattere brutale e selvaggio. La prima stanza è un bosco fatto di alberi i cui rami secchi toccano il soffitto e dove le foglie scricchiolano sotto i nostri passi. La luce fioca è ulteriormente attutita dalle pareti annerite, ma permette di percepire le tante sculture disseminate nello spazio, i cui soggetti mostrano individui posseduti dai propri demoni. Nella seconda stanza, più luminosa, con le pareti marrone e una moquette rossa al pavimento, campeggiano dipinti nei quali belle donne si trasformano in fiori, mentre animali presenti nei dipinti, si presentano a noi in tutta la loro regale bellezza. In una terza sala una scultura intitolata *Beast*, fronteggia *Wild Park*, una tela orizzontale che fa sintesi di quanto si è detto sin qui.

BEAST

Realizzato assemblando oggetti consumati, sul piano formale *Beast* sembra trovare una sua matrice in *Costruzione dinamica di un galoppo* (1914-15) di Umberto Boccioni o negli assemblaggi di Kurt Schwitters. *Beast* è una via di mezzo tra un toro meccanico e un cavallo. Anzi, dei due animali sembra essere quel che resta impresso in una lastra radiografica. L'animale è sostenuto da una vecchia lettiga da ospedale, testimone di chissà quali e quante sofferenze. La sua cassa toracica è costituita da una grossa gabbia per volatili, dalla testa spunta un vecchio fucile arrugginito, la coda è una falce. A definirne la forma e l'identità sono i finimenti di cuoio e i paraocchi per cavalli, i moschettoni, i tipici ferri che si inchiodano agli zoccoli del cavallo, gli uncini, un amo da pesca gigantesco, attrezzi da dentista, il manico in cuoio di un frustino,



dei calzascarpe, delle cinghie per legare gli animali, dei chiodi. Qui il retrosggetto dell'opera non è l'accumulo delle immagini e la loro attualità: non si tratta di immagini che giungono a noi attraverso lo schermo di un computer, dalla tv o le pagine patinate di una rivista, ma perlopiù di oggetti dismessi non tanto perché usurati dal tempo, ma perché sta venendo sempre più meno quella fetta di umanità che attraverso questo tipo di oggetti si guadagnava da vivere.

NEL SOLCO DEL POSTMODERNISMO

Sarebbe ingenuo pensare che Ventura abbia dato immagine a tutto ciò per rappresentare un viaggio nell'inconscio individuale. Ventura non è un surrealista: non è interessato alla dimensione onirica, non vuole dare immagine al meraviglioso. Facendo proprio il paradosso del postmodernismo si confronta con la realtà attingendo a un universo mitologico e all'enorme serbatoio della storia dell'arte. Lontano dalla poetica surrealista, egli è piuttosto interessato alle dinamiche attraverso cui le religioni si trasformano in superstizioni e le superstizioni in fanatismo, è interessato alle dinamiche attraverso cui le diverse forme di potere hanno raccolto proseliti grazie alla propaganda, è interessato alle trasformazioni sociali e al modo in cui l'arte si è fatta assoggettare contribuendo al successo di strategie persuasive finalizzate agli interessi di pochi. In quest'ottica le cornici baroccheggianti sono l'espressione della strategia di chi ha voluto racchiudere l'immagine all'interno di ornamenti concepiti per rendere accattivante il messaggio affidato all'artista. Tanto all'interno del bosco quanto dinanzi alle singole opere si percepisce una natura che subisce le conseguenze dell'insoddisfazione di un uomo alla costante ricerca di qualcosa che non riesce a ottenere. *The Hunting Ground* dà così immagine all'*escalation* con cui l'uomo cannibalizza la natura piegandola alle proprie esigenze, reali e presunte.

Night rebel, 2015, metallo, vetroresina, resina, acrilico, carboncino / metal, fiberglass, resin, acrylic, charcoal, 113 x 61 x 91.5 cm



The Hunting Ground

Nel mezzo del cammin di nostra vita
mi ritrovai per una selva oscura
ché la diritta via era smarrita.
Ahi quanto a dir qual era è cosa dura
esta selva selvaggia e aspra e forte
che nel pensier rinova la paura!

DANTE ALIGHIERI
(Inferno: Canto I. La Divina Commedia)

Shadow blades, 2015, metallo, vetroresina, resina
/ metal, fiberglass, resin, 312.5 x 66 x 218.5 cm





Voglio condurre gli spettatori a fare
una passeggiata nel lato selvaggio.

La galleria è in penombra;
ci sono solo quattro fonti di luce.

Gli interni sono disseminati di rami e alberi morti,
con sculture che si ergono in modo minaccioso
o passivo.

L'idea è quella di turbare lo spettatore per poi offrirgli
delle epifanie.

RONALD VENTURA

Vase of Beauty, 2015,
vetroresina, metallo, resina
/ fiberglass, metal, resin,
155 x 74 x 66 cm







L'idea di risurrezione, questo ritorno infinito e ricorrente...

Voglio essere una metafora della mia pratica artistica.

RONALD VENTURA

Blanco, 2015, metallo, vetroresina, resina,
acrilico, lampadine / metal, fiberglass,
resin, acrylic, light bulbs, 100 x 45 x 66 cm





Dark Hunt, 2015, metallo, vetroresina,
resina, acrilico, legno / metal,
fiberglass, resin, acrylic, wood,
241 x 81 x 81 cm

Territory, 2015, metallo, vetroresina,
resina, acrilico, legno / metal,
fiberglass, resin, acrylic,
wood, 203 x 86.5 x 86.5 cm





Lamp, 2015, metallo, vetroresina, resina,
acrilico, carboncino / metal, fiberglass, resin,
acrylic, charcoal, 59.5 x 66 x 91 cm





Shades, 2015, metallo, vetroresina, resina,
acrilico, carboncino / metal, fiberglass, resin,
acrylic, charcoal, 26 x x 103 cm







Bully, 2015, metallo, vetroresina, resina,
acrilico / metal, fiberglass, resin,
acrylic, 114,5 x 86,5 x 96,5 cm



Il mio lavoro è come un continuo tentativo
di comprimere la cultura.

Inconsciamente la mia mente assorbe
varie informazioni e idee.

Voglio creare un dialogo tra il passato e il presente.

RONALD VENTURA

Shadow blades, 2015, metallo, vetroresina,
resina, acrilico / metal, fiberglass,
resin, acrylic, 172 x 83 x 146 cm

p. 48-49 *Immortal Hunting*, 2015,
metallo, vetroresina, resina / metal,
fiberglass, resin, 193 x 420 x 60 cm







In realtà non esistono cose davvero “nuove”.
Riscopriamo semplicemente qualcosa
guardandolo in modo diverso.
Gli artisti hanno un ruolo nel presentare
e nel rappresentare le immagini.
Questo è potere.

RONALD VENTURA

Dangerous, 2015, olio su tela,
legno, vetroresina / oil on canvas,
wood, fiberglass, 193 x 162,5 cm



La mostra per il Singapore Tyler Print Institute (STPI) vuole riconoscere e restituire a Madre Natura ciò che le appartiene. Come sappiamo, l'STPI mira a espandere “le frontiere tecniche ed estetiche dell’incisione e del disegno”. Io considero quest’istituzione come un luogo dove i materiali possono essere riutilizzati e riciclati in materie prime ancora migliori e più ecocompatibili. In linea con ciò, ho consapevolmente creato opere d’arte che potessero ben sposarsi con il tema della conservazione e della sempre più urgente salvaguardia dell’ambiente. Nella mostra intitolata “Recyclables”, ho creato ipotetici segnali stradali che ci allertano di un imminente destino tragico (“Point of Know Return”), alberi bruciati (“Shadow Forests”), sculture fatte di materiali di scarto (“Toxicity”), ritratti di donne (“Wilder-nest”) e uomini (“Sea of Yourself”) sovrapposte con immagini naturali ed elementari (loro sono parte di noi tanto quanto noi siamo parte di loro). In “Into the Woods”, ho trasformato la mia collezione di oggetti bizzarri, li ho fusi, pitturati e dato loro forma di albero - simbolo di come l’arte possa esprimersi completamente e tornare al suo punto di partenza.

RONALD VENTURA
(*Recyclables*, STPI, November 2012)

Carne Rossa, 2015, olio su tela,
legno, vetroresina / oil on canvas,
wood, fiberglass, 159 x 128.5 cm









Quello che doveva essere un solenne rituale,
è diventato una festa.
Una festa della carne, per così dire.
È un party, un evento felice,
un palcoscenico per filippini di talento.
Cristo mostrava il proprio potere sconfiggendo la morte.
Gli uomini, allo stesso modo,
vorrebbero mettere in mostra il proprio talento.

RONALD VENTURA

Lookout, 2015, olio su tela, legno, vetroresina /
oil on canvas, wood, fiberglass, 159 x 128.5 cm



Gli artisti hanno il potere di creare un immaginario.
La vecchia iconografia religiosa –
responsabile del modo in cui, ancora oggi –
immaginiamo angeli e demoni, bene e male,
Cristo e tutti i personaggi fondamentali –
è stata creata dagli artisti.

RONALD VENTURA

Wings, 2015, olio su tela, legno,
vetroresina / oil on canvas, wood,
fiberglass, 193 x 162,5 cm



Perché continuo a ritornare
alla pittura e a fare arte?
I dipinti, in un certo senso,
sono anche risuscitati.
Le immagini sono ovunque.
Un artista semplicemente le raccoglie.

RONALD VENTURA

Natural Highness, 2015, graphite and
oil on canvas, wood, fiberglass /
grafite e olio su tela, legno,
vetroresina, 193 x 162,5 cm

p. 68-69 *Zoo keeper*, 2015, metallo,
vetroresina, resina, acrilico / metal,
fiberglass, resin, acrylic, variable
dimension / dimensioni variabili









La mostra al Vargas Museum esprime il mio personale contributo per promuovere la cultura indigena.

E' per questo che ho deciso di creare sculture che avessero come soggetto il "Bulul" o il "Ifugao Rice God". Un altro artista nel passato trattò criticamente il Bulul, privandolo della sua forza rituale e relegandolo ad un mero accessorio decorativo casalingo. Al contrario, io sono interessato ad esplorare il "Bulul" come semplice oggetto / forma.

Ho creato diverse sculture, siano esse coppie o soggetti autonomi, con sensibili variazioni: figure anatomiche, tatuaggi, angeli contro demoni etc... Lo si potrebbe quasi chiamare "Personalizza il tuo Bulul", nonostante il mio approccio sia più rispettoso, guidato esclusivamente da figure e profili scultorei, e agisca come un curioso outsider intento a scutare un mondo misterioso. Questo è anche il mio modo di affrontare qualcosa che ha un valore cerimoniale nella cultura filippina e trasformarlo in pop, contaminandolo con le immagini dell'oggi, da *Final Fantasy* a *Transformer*, mitologia della contemporaneità in cui viviamo.

RONALD VENTURA

(*Watching the Watchmen*, Vargas Museum, November 2012)

Lookout, 2015, olio su tela, legno,
vetroresina / oil on canvas, wood,
fiberglass, 159 x 128.5 cm







Wild Park, 2015, olio su tela /
oil on canvas, 152,5 x 213,5 cm



Appendix

THE HUNTING GROUND. RONALD VENTURA.

Demetrio Paparoni

(translation: Julia Heim)

Ronald Ventura depicts a chaotic reality at the confines of the apocalypse. A skeptic in the face of every fanaticism and empty ostentation of religiosity, irreverent toward new idols, Ventura creates a new imaginary of the apocalypse by assembling ancient and contemporary iconography from the most disparate sources.

In *The Hunting Ground*, which was designed for the Primo Marella gallery in Milan, Ventura, he makes use of the woods as a metaphor. The show, which consists of sculptures and paintings, includes six light boxes that reference the furnishings of entertainment venues like discotheques and amusement parks.

TERRITORY

The central figure is *Territory*, a sculpture that evokes Auguste Rodin's *The Thinker*, created in 1880 for *The Gates of Hell*, the bronze high-relief that was to be the doorway of the Museum of Decorative Arts in Paris. Since the museum was not built, Rodin's door lost its final destination, leaving it a perpetually open project. Rodin returned to work on this piece time and again, and many of the high-reliefs that were part of the original composition were reconceived as autonomous sculptures. Among the figures of the door we find *The Thinker*, which, within Ventura's *The Hunting Ground*, becomes a mythological creature who subsumes the animal and vegetable worlds. Ventura reintroduces Rodin's *The Thinker*, once again with a mythological slant, in *Night Rebel* and in *Blanco*: through the symbolism inherent in its sharp points and sickle, *Night Rebel* expresses a tendency toward violence; while, through its use of lit electric light bulbs, *Blanco* expresses the tendency toward control and the transformation of natural elements into energy.

Rodin's seated, naked, and thoughtful man was originally meant to represent the poet Dante Alighieri. In *The Gates of Hell*, *The Thinker* is centrally positioned up high. Beneath him several of the episodes from the first canto of *The Divine Comedy* are depicted, while the entire frame is crowded with the contorted and desperate souls of the damned. Unlike Dante's poem, which is a journey through a reality that is not of this world, *The Hunting Ground* crosses through territories that the artist presents as already probable. The reference to the present time is made through the discotheque and amusement park light boxes; a modern transposition of the concept of the "dark forest" in which one can lose all notions of time and space among the sparks and sounds. If, on the one hand, *The Hunting Ground* maintains a connection to the great mythological narratives, on the other hand, it references our complicated reality, in which the lines between the truth and the virtual are so blurred that distinctions between them become uncertain.

THE MYTHOLOGICAL IMAGINATION AND THE ZOO KEEPER

While *The Hunting Ground* presents images that may seem like radical inventions, they are actually charged with memory and show how

the mythological, and even the religious imaginary, move within the cracks of a pictorial and sculptural haul that brings us back through the centuries. Among the sculptures that populate this hunting reserve, we find human figures with branches and flowers growing from their heads. Memory takes us to the myth of Daphne, represented for centuries by artists such as Veronese, Bernini, Poussin, Rubens, Tiepolo and many others. Then we have the *Zoo Keeper*; an installation whose central subject is a naked Asian-looking woman with black tattoos of an octopus, flowers, a scorpion, and a spider on her body. The young woman is strewn across black velvet and surrounded by fruit, chalices of wine and strange animal shapes—some of which are taken from Bosch's paintings—, a Filipino baby Jesus with armadillo armor, spoons, knives, and candelabras. A black bird is pecking at her bellybutton, which coincides with the eye of the tattooed octopus. All around the walls are covered in black fabric, while the ground is covered by a red carpet. The title of the work, *Zoo Keeper* is also the name of a popular videogame. The scene seems to be an explicit reference to the concept of the Apollonian and Dionysian.

IMMORTAL HUNTING AND BULLY

Within the hunting reserve that Ventura has portrayed, we find *Immortal Hunting*; a winged man pierced by arrows embodies the figures of an angel, Icarus, and Saint Sebastian. Another man, whose posture, as has already been stated, is reminiscent of Auguste Rodin's *The Thinker*, has branches coming out of his head. Another still (*Bully*) has a bull's head, which is an explicit reference to the Minotaur, the monster who, according to Greek mythology, was closed in the Knossos labyrinth, which King Minos had built on the island of Crete. The labyrinth was conceived of to imprison the Minotaur within a structure whose exit was nearly impossible to find. The mythological tale tied to the labyrinth finds, in Ventura's show, a further allusion in the upside-down winged figure pierced by arrows. In Greek mythology, in order to escape the labyrinth in which they were imprisoned to prevent them from revealing its secrets, Daedalus and his son Icarus found a way out by building wings that they attached to their bodies with wax. Unlike in the original mythological tale, Icarus does not fall because the sun melted the wax, but because he was struck by eight arrows. This important detail is evidence that for Ventura, man's desire for domination leads him to believe in the necessity of weapons, to the point of making them extensions of art.

SHADOW BLADES

In his work *Shadow Blades*, Ventura gives an image to this worldview. Once again the title of this work coincides with the name of a videogame. *Shadow Blades* is a black knight who rides a black horse with a horn on his forehead. The horse's bent head turns the horn into a weapon ready to cause damage. The rider himself also becomes a weapon: his head

is pointed and pushed forward, and his arm, like a lance, has the same characteristics as the animal's horn. The morphologically modified hooves, which are also pointed, seem ready to pierce everything they come across. In place of a tail there is a scythe, the tool held either by a skeleton or a monstrous being in traditional representations of the *Triumph of Death*.

The iconographic imaginary of the apocalypse is connected to that of the *Triumph of Death*, and herein lies Ventura's paradox: his apocalyptic representations do not pronounce the end of the world, but rather the transformation of the earth into a place that is less and less welcoming in which men and animals fight for survival and compete for land.

In *The Hunting Ground* the spirit of Rodin's *The Thinker* and *The Gates of Hell* surface as much in the individual sculptures as they do in the frames of the paintings. Created in wood, resin and fiberglass, painted so as to create a burn metal effect, the frames of Ventura's works depict a rich weave of flowers, leaves, fruit, beasts' heads, skulls, and hybrid figures that join human, animal and vegetable traits. The formal and narrative relationship between Rodin's *The Gates of Hell* and Ventura's frames is evident.

Rodin's influence on Western sculpture predominantly consists in having eliminated the base of sculptures. Positioning them directly on the ground, he eliminated the aura of the subject, which in some way desacralized it, and brought it back to its human dimension. Eliminating the pedestal, as simple as it may seem, was so revolutionary that it influenced the works of the following generations, and its effects, as Ventura himself has shown, are still felt today. But unlike Rodin's sculptures, Ventura's are visionary, surreal, and even irrational. Ventura replaces the carnal nature of Rodin's sculptural material with smooth surfaces, like those of classic sculpture, and, above all, he does not make the human the center of the world, but a part of the whole.

WILD EMBRACE

The painting *Wild Embrace*, for example, puts a man with unrecognizable traits at the center; the man hugs a sort of nymph who is half woman half flower, and on whose back one can recognize traces of a paw print. One of the man's hands is positioned on the woman's backside; the other is around her back, engaged in a sensual embrace. There is a horse behind the man, which expresses an idea of power. The horse, like the figure of the man, is black. The setting around this group of figures is a forest. *Wild Embrace* thus narrates the challenge of he who wants to position himself above nature and the animal world, intent on dominating it and using it for his own ends, without taking into account the necessary natural balances. At the same time the decorative elements that we find in bass-relief in the setting of the painting evoke the concept of nature's constant regeneration, a weaving of life and death, a cyclical revival in which beauty and the terrifying are closely tied.

As previously mentioned, the installation *The Hunting Ground*

understands the woods as a kind of labyrinth in which you can get lost. Entering the forest includes making choices that can lead you to cross through it or to lose yourself in its dense and dark underbelly, which is populated by wind animals. *Wild Embrace* asks the question if it is sufficient to rely on rationality to escape unscathed, or if perhaps one must trust one's instincts.

In this, as in other paintings included in *The Hunting Ground*, we find ourselves before representations that the artist considers an expression of an eternal inescapable return. From here we see its link to mythical narratives, which lead us to ask what losing the original meaning of the myth would entail. Can we do without it—the works ask—or must we continually reinvent it in order to give meaning to the human narrative? In Greek mythology the divinities of the woods were hybrid creatures that helped give an understanding to cosmic dynamics. What have we replaced them with? The Japanese cartoon that we find within *Wild Embrace* seems to be telling us that the mythological world that we have rationally distanced ourselves from returns to us through videogames, comics, toys, fiction, and film.

TOYS, DEMONS, AND SAINTS

While Ventura appropriates an ancient symbolic imaginary and an iconographic inventory tied both to mythology and to the transcendent, his art is not religious nor laic, mythic nor oneiric, but liable to all such implications. He shows how the power of images has led to the feeding of fears and desires that find their outlet in faith. He is interested, not in the modalities through which faith is manifest, but in the implications of this faith. His works tell us that the mysterious force that prevents man from living without faith in something or someone has been fed by the power of art's inherent beauty.

The question has to do with the way in which the power of beauty and the overcrowding of images act on the imaginary and orients worldviews. From this he derives the accumulation of images that invade his paintings and sculptural installations, which are populated by toys, cartoon characters from yesterday and today, demons, saints and penitents, and by a hybrid humanity made up of beings that are half-man half-animal or vegetable, and are related to mythological monsters. Inserted in an artificial habitat that we perceive as a sort of stage on which fiction and reality relate to one another in an exchange-game devoid of any orders or rules, characters and things contribute to the disorientation of whoever approaches the work.

These works do not want to suck us in with captivating images; they want us to be vigilant, awake, and even suspicious. Their objective is not the search for beauty. While they might seem seductive, they do not seek approval. They are unsettling, they disturb. Fascination and repulsion, attraction and fear convert the concept of the sublime into pop, offering us a version tied to the feeling of today.

In his works, Ventura conveys the crowding of images that, because of

the telematics revolution, enter our visual field independent of our will. Committed to memory but not classified, these images thus lose any prioritizing order. They do not refer to any scale of cultural, spiritual, religious or political value, and yet they are the expression of a cultural, spiritual, religious, and political vision. Inserted within a spinning carousel, the images and forms that Ventura takes from art history, the web, cartoons, graffiti, fashion, tattoos, and old posters, that are mixed with texts taken from cartoons and advertising slogans, are a pregnant metaphor for disorientation and the loss of values that those who cannot trace the points of reference are subject to. Ventura thus tells us that, just as the goldfish in the fishbowl is unaware that he lives in water, man today does not realize that his consciousness has been colonized by religious excesses, the utilitarian logics of capitalism, and the ideology of profit and consumption that permeate his life and tend to suffocate any form of true spirituality.

HUNTER OR PREY?

An extraordinary and uncommon technical mastery allows Ventura to give his pictorial representations a photographic quality and his sculptures a realistic feel, despite their clear surreal structure. The sense that the scene of the painting is constructed in Photoshop by taking images from here and there, and assembling them with a cut-and-paste technique, lends a pop nature to his work. Contextually, the architecture of the painting, the tactile nature of the forms and their symbolic implications position the work in the realm of postmodernism. The work thus introduces us to a linguistic universe that incorporates expressive and narrative modalities that metaphorically produce an image of the present by showing an ancient and mythological world. We find this same universe in the installation *The Hunting Ground*. The show is conceived of as a poetic narration that tasks characters, situations, and places with transmitting a sense of threat. *The Hunting Ground* that the title of the installation references assumes a double meaning: it is impossible to understand whether it alludes to man as a hunter or if it suggests that man is the true prey. *The Hunting Ground* is essentially a great epic tale that inevitably finds its roots in events tied to the author's place of origin, the Philippines, but because of the archetypal nature of the form and the evocative power of the symbol this tale concerns everyone. Without a doubt we find a part of our history in it, and with it a part of us.

The show consists of three different environments, two of which are connected by an opening shaped like the silhouette of a bear, an animal that is morphologically reminiscent of man but has a brutal and wild character. The first room is a forest made of trees whose dry branches touch the ceiling and whose leaves crunch under our footsteps. The dim light is weakened even more by the blackened walls, but it allows you to perceive the many sculptures disseminated throughout the space, whose subjects depict individuals possessed by their own demons. In the second room, which is more well lit, with brown walls

and a red carpet, paintings stand out in which beautiful women transform into flowers, as the animals present in the paintings offer themselves to us in all their regal beauty. In a third room a sculpture entitled *Beast faces Wild Park*, a horizontal canvas that synthesizes all that has been stated up to this point.

BEAST

Created by assembling used objects, on a formal level *Beast* seems to find its origin in Umberto Boccioni's *Costruzione dinamica di un galoppo [Dynamic Construction of a Gallop]* (1914-1915) or Kurt Schwitters' assemblages. *Beast* is a middle ground between a mechanical bull and a horse. Or rather, of the two animals all that seems to remain is an imprint on a radiographic tape. The animal is supported by an old hospital gurney, a witness of who knows how much suffering. Its rib cage is built from a large birdcage, and an old rusted rifle protrudes from its head, while its tale is a scythe. Defining its shape and identity are the leather housings and horse blinders, the snap hooks, standard horseshoes, hooks, a large fishing lure, dentist tools, the leather handle of a whip, some shoehorns, some straps to tie animals, and some nails. The subject behind the work is not the accumulation of images and their actuality: this is not about images that reach us through a computer screen, through television, or the glossy pages of a magazine, but largely of objects that have been cast aside not because they have been worn down over time, but because that slice of humanity that used to make use of these objects to earn a living is slowly disappearing.

ON THE THRESHOLD OF POSTMODERNISM

It would be naïve to think that Ventura depicted all of this to represent a journey into the individual subconscious. Ventura is not a surrealist: he is not interested in the oneiric; he does not want to create an image of the extraordinary. Making the paradox of the postmodern his own, he takes on reality, drawing from a mythological universe and from the enormous reserves of art history. Far from a surrealist poetic, he is, instead, interested in the dynamics through which religions are transformed into superstitions, and superstitions into fanaticism, he is interested in the dynamics through which different forms of power have gathered proselytes thanks to propaganda, he is interested in social transformations and the way in which art lets itself be subjugated, contributing to the success of persuasive strategies that are produced in the interest of the few. Through this lens the baroque frames are the expression of the strategy of those who wanted to enclose images inside decorations designed to render the message entrusted to the artist more captivating. Both inside the forest and before the individual works, you can perceive a nature that suffers the consequences of the dissatisfaction of a man in constant search of something he cannot have. The installation thus provides an image for man's increasing cannibalization of nature, as he bends it to his real and presumed needs.

p. 22

In the middle of the journey of our life, I came to myself, in a dark wood, where the direct way was lost. It is a hard thing to speak of, how wild, harsh and impenetrable that wood was, so that thinking of it recreates the fear.

DANTE ALIGHIERI
(Inferno: Canto I., The Divine Comedy)

p. 26

I want to take viewers on a walk on the wild side. The gallery will be darkened; only four posts will be source of light. The interiors will be festooned with branches and dead trees, with sculptures perched either menacingly or passively above. The idea is to unnerve and then offer epiphanies.

RONALD VENTURA
(from an interview with the artist, Manila, February 2015)

p. 32

The idea of resurrection, this endless return and recurring... I want that to be a metaphor for my art practice.

RONALD VENTURA
(from The Philippine STAR, Igan D'Bayan, September 2014)

p. 46

My work is like a constant compression or compendium of culture. Subconsciously, my mind absorbs various information and ideas. I want to create a dialogue between the past and the present.

RONALD VENTURA
(Flash Art, January 2012)

p. 52

Actually there is no such thing as new. We just discover something by looking at it a different way. Artists have a role in presenting and re-presenting images. That is power.

RONALD VENTURA
(Blouin Artinfo, February 2013)

p. 54

The show for the Singapore Tyler Print Institute (STPI) is about repatriating what belongs to Mother Nature. As we know, STPI is concerned with pushing "the technical and aesthetic frontiers of printmaking and papermaking," and I see this institution as something where materials can be reused and recycled into even better, more ecologically sound materials for making art. As such I have consciously created artworks that would resonate with the theme of conservation and how urgently essential it is to address environmental concerns. In the show billed as "Recyclables," I have made hypothetic street signs that warn us of impending doom ("Point of Know Return"), burnt-out trees ("Shadow Forests"), sculptures made of discarded materials ("Toxicity"), portraits of a woman ("Wilder-nest") and a man ("Sea for Yourself") superimposed with images that are natural and elemental (they

are a part of us as much as we are a part of them). In "Into The Woods," I have turned my collection of wooden odds and ends, cast them, painted them and shaped into a tree — symbolic of how art can go full circle and return to the source of most art.

RONALD VENTURA
(*Recyclables*, STPI, November 2012)

p. 62

What was supposed to be a solemn ritual has become a feast. A feast of flesh, so to speak. It's a party, a happy event, a platform for talented Pinoys. Christ showed his power in conquering death. Men, too, would want to do a showcase of sorts.

RONALD VENTURA
(The Philippine STAR, September 2014)

p. 64

Artists have this power of creating imagery.. Old religious iconography — responsible for our way, even today, of visualizing angels and demons, good and evil, Christ and all the central characters — had been created by artists. "Artists have a role in presenting and re-presenting images. That is power.

RONALD VENTURA
(The Philippine STAR, September 2015)

p. 66

Why do I keep coming back to painting and making art? Paintings, in a way, are also resurrected. Images are everywhere, an artist just gathers them.

RONALD VENTURA
(The Philippine STAR, September 2015)

p. 74

The show for Vargas Museum is my own take on promoting indigenous culture. That's why I chose to create sculptures with the Bul-ol or the Ifugao Rice God as subject. Another artist in the past made a social commentary about the Bul-ol as something alienated from its ritualistic power and relegated into a decorative, domesticated prop. I, on the other hand, am simply exploring the Bul-ol as pure object/form. I have created different sculptures of it (in pairs or as standalones) with different variations — anatomical figures, tattooed, cubist, angel-versus-devil, etc. You could call it "jazz up your Bul-ol," although my take is more respectful, purely driven by sculptural shapes and contours, and as a curious outsider peering into a more mysterious world. This is also my way of taking something of ceremonious value in the Filipino culture and rendering it as pop, as infused with the images of today (from *Final Fantasy Transformers*), contemporarily mythic.

RONALD VENTURA
(*Watching the Watchmen*, Vargas Museum, November 2012)

RONALD VENTURA

- 1973 Born in Manila, Philippines
1993 B.F.A. in Painting, University of Sto. Tomas, Manila.
Lives and works in Manila.

SOLO EXHIBITION

- 2015 The Hunting Ground, Primo Marella Gallery, Milan, Italy
2014 E.R. (Endless Resurrection), Tyler Rollins Fine Art, New York, NY
Bulul. Ronald Ventura and the traditional art of the Philippines, Museo delle Culture, Lugano, Switzerland
2013 Voids and Cages, Galerie Perrotin, Hong Kong
2012 Watching the Watchmen, Vargas Museum, Quezon City, Philippines
Recyclables, Singapore Tyler Print Institute, Singapore
Fiesta Carnival, Primo Marella Gallery, Milan, Italy
2011 A Thousand Islands, Tyler Rollins Fine Art, New York, NY
Humanime (I), Fine Art Centre, Eslite Building, Taipei, Taiwan
2010 Converging Nature, The Drawing Room, Makati City, Philippines
Ronald Ventura: Fragmented Channels, Primo Marella Gallery, Milan, Italy
2009 Metaphysics of Skin, Tyler Rollins Fine Art, New York, NY
Major Highways, Expressways and Principal Arterials, Akili Museum of Art, Jakarta, Indonesia
2008 Mapping The Corporeal, Museum of the National University of Singapore
Zoomanities, The Art Center Megamall, Mandaluyong City, Philippines
2007 Illusions & Boundaries, The Drawing Room, Makati City, Philippines
Under The Rainbow, West Gallery Megamall, Mandaluyong City, Philippines
Antipode: The Human Side, Artist Residency, Artesan, Singapore
2006 Cross Encounters, Ateneo Art Gallery, Quezon City, Philippines
Dialogue Box, West Gallery Megamall, Mandaluyong City, Philippines
2005 Human Study, The Cross Art Projects, Sydney, Australia
Morph, West Gallery Megamall, Mandaluyong City, Philippines
Recent Works, Big & Small Art Co. Art Fair, Singapore
Human Study, The Art Center Megamall, Mandaluyong City, Philippines
2004 Dead-End Images, The Art Center Megamall, Mandaluyong City, Philippines
Black Caricature, Big & Small Art Co., Megamall, Mandaluyong City Philippines
Contrived Desires, West Gallery Megamall, Mandaluyong City, Philippines
2003 X-Squared, West Gallery and Big & Small Art Co., Philippines
2002 Visual Defects, West Gallery Megamall, Mandaluyong City, Philippines

- 2001 The Other Side, The Drawing Room, Makati City, Philippines.
Doors, The Art Center Megamall, Mandaluyong City, Philippines.
2000 Innerscapes, West Gallery Megamall, Mandaluyong City, Philippines.
All Souls Day, The Drawing Room, Makati City, Philippines.

SELECTED GROUP EXHIBITION

- 2011 Surreal Versus Surrealism in Contemporary Art, Institut Valencià d'Art Modern, Valencia, Spain
2010 Nanjing Biennale, Nanjing, China
A Duad in Play: Francis Ng and Ronald Ventura, ICA Gallery, Lasalle College of the Arts, Singapore
2009 Prague Biennale, Prague, Czech Republic
2005 Cross Encounters: The 2005 Ateneo Art Awards Exhibition, Power Plant Mall Rockwell Center, Makati City, Philippines
2004 Korea Asian Art Festival, Inza Plaza, Seoul Korea
19th Asian International Art Exhibition, Fukuoka Asian Art Museum, Japan
2003 13 Artists Awards Exhibition, Main Gallery, Bulwagang Juan Luna, Cultural Center of the Philippines, Pasay City, Philippines
2002 Philip Morris Asean Art Awards, Nusa Dua, Bali, Indonesia
Soft: Tresacidos, Art Center, SM Cebu, Philippines
2001 The 8th Annual Filipino-American Arts Exposition, Yerba Buena Center for the Arts, San Francisco, California
Tresacidos: Small Works, The Enterprise Center, Makati City
Balik Guhit, Cultural Center of the Philippines, Pasay City, Philippines
2000 Guhit I, II & III, Ayala Museum Gallery III; UST, Museum Espana; Jorge B. Vargas Museum, University of Philippines
Mad About Lithographs, Ayala Museum, Makati City, Philippines
1999 Philip Morris Asean Art Exhibit, Hanoi, Vietnam
9th International Biennial Print and Drawing Exhibit, Taipei, Taiwan.
1998 1st Lithograph Competition Exhibition, Drawing Room, Makati City, Philippines

ACKNOWLEDGMENTS

Ruel Caasi
Olan Ventura
Maria Cannarella
Carlos Arguello
Edoardo Marella
Silvia Perego

Primo Marella Gallery Milan:

Livia Facchetti
Elena Micheletti
Elisa Tumminello
Vincenzo Gangone
Ruggero Ruggieri

No part of this book may be reproduced or utilized in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher.

All rights reserved.

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo elettronico, meccanico o altro senza l'autorizzazione scritta dei proprietari dei diritti e dell'editore.

Tutti i diritti sono riservati.

Printed in July 2015, Milan, Italy

ISBN 978-88-940601-1-9

The catalogue has been published with the support of:



Via della Masolina, 24 - 10040 Piobesi Torinese (TO) IT
www.ecopack.com
info@ecopack.com

PRIMO MARELLA GALLERY

V.le Stelvio, 66 - 20159 Milano IT
www.primomarellagallery.com
info@primomarellagallery.com